



スターゲイト

取扱説明書

ファミリー コンピュータ
ファミコン
は任天堂の商標です。

HAL-SC
©ATARI

このたびはハル研究所・ゲームカセット「スターゲイト」を、
お買い上げいただきまして、誠にありがとうございました。

- ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用下さい。
なお、この「取扱説明書」は大切に保管して下さい。

目次

1. 使用上の注意.....	P 3
2. ストーリー.....	P 4
3. コントローラー各部の名称と操作と説明.....	P 5
4. 遊び方.....	P 7
5. キャラクター.....	P12

1. 使用上の注意

- カセットを交換する時は、必ず電源を切ってください。
- 強いショックを与えたり、分解しないで下さい。
- 端子部に触れたり、水にぬらさないようにして下さい。
- 極端な温度条件下での使用や保管は、避けて下さい。

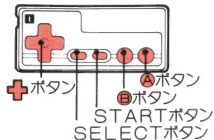
2. ゲームストーリー

亜空星暦7211年、アース恒星の第1星“リガラス”に、『アソス プレリユード迎撃チーム』と言う、緊急迎撃チームがあった。このチームの一員「ジム・スミス」は、チームでも迎撃率1～2位をあらそうほどのエリートだった。

ある日、迎撃シュミレーション（D-50 通称：ディフェンダー）に乗り、いつものように、高迎撃率をマークしていた。「これなら、次回の迎撃試験もいただきだな。ランドには負けられないぜ!」。と、その時、突然ディフェンダーの制御コンピュータが狂いはじめた。「DANGER!! DANGER!! CONDITION RED! CONDITION RED!」ディフェンダーは操縦不能におちいった。すさまじい電撃、はりさけるような反響音、スミスはコックピットに倒れた。「あれから何日、いや何時間たったのだろうか? あの時たしか……」。目の前に広がる宇宙はシュミレーションではなく、本当の開宇宙そのものであった。「どうすればいいんだ!! 何をすれば……」。

3. コントローラー各部の名称と操作の説明

● コントローラー



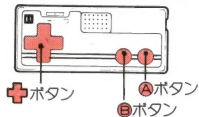
● ボタン

マイシップ、“ディフェンダー”の操作に使います。
上下、左右の動きは次のようになっています。



● コントローラー

※ 2-PLAYERの時に使います。



● **A** ボタン

攻撃用のレーザービームを発射する時に使います。
左右のみに有効で、上下には使用できません。

● **B** ボタン

スマートボム、発射ボタンです。スマートボムは数に限りがあります。残りを注意して下さい。



●SELECTボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに、米印が移動しますので、希望するゲームに合わせて下さい。

●STARTボタン

押すとSELECTボタンでセットしたゲームが始まります。

＜ポーズ機能＞ゲームの途中で、プレイを中断したい時に押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押して下さい。前の状態からゲームが続けられます。

※最高得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※GAME Aは初心者用、GAME Bは上級者用に設定されています。

※1-PRAYERの場合はⅠコントローラーを使用して下さい。

※2-PRAYERの場合はⅡコントローラーも使用します。

4. 遊び方

ゲームスタート

タイトル画面で、どの状況をシュミレートするかを決め、スタートボタンを押せば迎撃シュミレーションの開始である。

シュミレーション開始直後は、ディフェンダー（D-50）は3機、スマートボムは5コそなえている。あとは、キミがコントローラーでディフェンダーを操作し、各面にいる敵たちを撃ちおとし、ゲームを進めていく。

ゲームの目的

敵の中心制御コンピュータである“MC-68000”を破壊し、迎撃シュミレーション（D-50 ディフェンダー）の中から脱出し、現実にもどることである。しかし、スミスの行く手には、ありとあらゆる機械生命体が襲いかかる。

はたして、“MC-68000”とは何か？ そしてスミスは、現実にもどってこれることができるのか？ すべてはキミのうでにかかっている。

画面表示

〈ウェイティングモード〉



マイキャラ数

ここに、マイシップ
“ディフェンダー”
の残機が表示されま
す。

スマートボム数

スマートボムの残り
数が表示されます。
スマートボムは表示
数のみ使えます。

プレイヤー点数

現在、プレイしてい
るプレイヤーの点数が
ここに、表示されま
す。

※これは1人用の画面表示です。2人用の場
合、右側にマイキャラ数などが表示されます。

最高得点

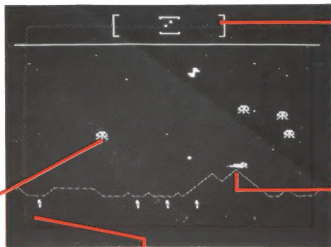
1人用、2人用に限
らず、プレイの最高
得点がここに表示さ
れます。

〈戦闘モード〉

キミが実際にシュミレートする画面がこれだ。どの面においても、この画面構成なので、よくおぼえておこう。

敵キャラ

これが、キミを攻撃してくる敵キャラだ。中にはボットを連れ去っていくのもいるので注意しよう。



植民地人 ボット

シュミレーションのリガラス星より逃げおくれた人間たち。助けた人数が、面クリア後ボーナス得点となる。

レーザー

レーザーは3画面を表示し、その中でまん中の画面が、現在プレイしている画面を示している。

ディフェンダー

現実化してしまった、迎撃シュミレーション(ディフェンダー)。キミがコントロールするのだ。

スターゲイト



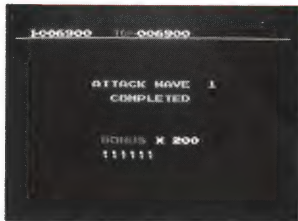
各ラウンドに1つ、スターゲイトと言うワープゾーンがある。これに入れば無条件で、ほかの画面にワープすることができる。しかし、これはセットされた迎撃用シュミレーションにはなかった現象。このスターゲイトがこのゲームの謎を全てにぎっていると言われていたがはたしてそれは……。



スターゲイトの使い方

どうしても敵の攻撃がさけられない時や、別の画面に行きたい時に飛びこむ。行先はランダム。もちろん使用料は無料である。

ラウンドクリア



次々にせまりくる敵たちを、すべて撃破すればラウンドクリア。ただし、中には倒さなくてもラウンドクリアになる敵もいる。これは自分でみつけよう。また、全滅させたと思っても、いつの間にか敵が増えてる時がある。こんな時は、あわてず一番近い敵から撃ちおとしていくこと。どうしても切り抜けられない場合は、スマートボムを使って切り抜けるのがコツ。

ボーナス

面クリア時に助けたボットは、ボーナスとして加算される。面が進むにつれてボット1人に対してのボーナス点もどんどんあがっていくぞ。

5. キャラクター

ディフェンダー



君が操縦する迎撃機。現在の科学水準では最高の迎撃機。

ボット



リガラスの植民人。逃げおくれたのが、ウロウロしている。

スマートボム



画面上にいる敵すべてを全滅できる。数に限りがある。

ミュータント



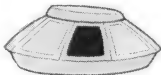
思考能力が低く、めったに攻撃してこないが、ボットを食べると攻撃性が増す。

ガル・ミュータント



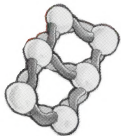
ボットを食べたミュータント。ディフェンダーを追いかける。

サーベリアン



同じ面に長くいると出現する。倒さなくてもクリアは可能。

ギラ



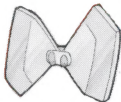
ゆっくり動きながら弾を撃つ。画面の上か下にいる。

ランダーザース



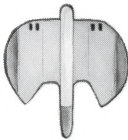
ザースの同機型。攻撃能力は、あまり高くない。

ルビ



クルクル回りながら、弾を撃ってくる。

キピ



高性能追尾型ミサイル。画面外からでも追ってくる。

ザース



攻撃はしてこない。画面内を、ゆっくり飛んでいる。

※出現する敵キャラは、全部で8種類。ただ飛んでる敵、追いかけてくる敵、弾を撃ってくる敵と、いろいろいる。敵キャラ別の攻撃パターンをおぼえることが、クリアへの近道だ。

AIR FORTRESS

ハル研究所
創作



虹色の星雲に包まれた7つの物体が、わたしのヘルメットの肉視窓からも確認できる。突如あらわれ、我々の星を絶滅寸前までにおいやった、この謎の大要塞群を破壊するためにわたしはやってきたのだ。認識番号82592。わたしの名はハル・ベイルマン。しかし、その内部はいまだ不明のままである。ハル研究所の新趣向シューティング&アクションゲーム「エアー・フォートレス」。

ファミリー コンピュータ™
ファミコン

は任天堂の商標です。

©HAL 研究所

エアー・フォートレス

8月11日発売

定価5,300円

FIREBUM

10月中旬発売予定

ファイアー・バム

ストーリー

ボルトとよばれる町に、バムという名前の炎使いの少年がいた。ある日、バムが町を留守にしている間に、遠くの森から火を恐れない魔王ドメスが人びとを追ひ払い、バムの両親を魔物に変えてしまった。帰ってきたバムは事を知り、一人魔物の森へ……。

 **DISK SYSTEM**
ファミリー コンピュータ ディスク システム

株式会社 HAL^{HAL}研究所

〒101 東京都千代田区神田横田町2-6-5 ○5F 5Fビル5F 03-252-6344(代)